

Randonnée d'un océan à l'autre



Âge visé

12-13 ans

Conception

Boudreau, Ronald

Disciplines scolaires

Histoire, Provinces canadiennes, Sciences humaines

Thème(s)

Culture et patrimoine

Principes directeurs

Miser sur la créativité et l'innovation

Mot(s)-clé(s)

francophonie provinciale, provinces et territoires

Introduction

Cette activité permettra aux élèves d'obtenir des renseignements sur les communautés francophones et acadiennes du Canada par l'entremise d'un jeu qu'ils auront fabriqué eux-mêmes.

Démarche

Note : Pour réaliser ce jeu, vous aurez besoin d'un jeu de cartes usagé et de bandes qui pourront être collées de chaque côté des cartes.

En équipe

Formez, si possible, treize équipes avec vos élèves pour que chacune soit responsable d'une province ou d'un territoire. Une équipe peut être responsable de plus d'une province ou d'un territoire au besoin. Proposez aux élèves de trouver quatre informations sur Internet au sujet de la francophonie de la région qui leur a été assignée.

En groupe-classe

Chaque équipe présente aux autres élèves de la classe les informations que ces membres ont trouvées. Indiquez aux autres élèves qu'il est important de bien retenir ces renseignements, car ils vont plus tard faire partie d'un jeu.

En équipe

Demandez ensuite aux équipes de formuler les informations sous forme de questions / réponses. Par exemple : Combien y a-t-il d'écoles de langue française en Nouvelle-Écosse? Réponse : 19. Distribuez ensuite les cartes d'un jeu de cartes usagé de façon aléatoire afin qu'il y ait une carte pour chaque information trouvée (4 informations X 13 provinces / territoires = 52 cartes).

Distribuez ensuite des bandes que les élèves pourront coller sur les cartes. Du côté identique, les questions ; du côté des chiffres et des figures, les réponses.

En groupe-classe

Les élèves sont maintenant prêts à jouer au jeu de la francophonie canadienne. Sur la table, tournez les cartes avec les questions vers le haut. Les équipes s'affrontent à tour de rôle. Celle qui obtient le plus haut pointage en lançant les dés doit répondre à la question qui se présente. Si la réponse est bonne, l'équipe conserve la carte; si la réponse est fautive, la carte est remise sous la pile. Le jeu se termine quand il n'y a plus de cartes. Chaque équipe compte ses points (selon les pointages des cartes, de 1 pour l'as à 13 pour le roi). L'équipe qui a accumulé le plus de points remporte la partie.

SITE INTERNET POUVANT AIDER AUX RECHERCHES

La Fédération des communautés francophones et acadiennes a publié le Profil des communautés canadiennes : carte.immigrationfrancophone.ca

TERMES CLÉS POUR LA RECHERCHE INTERNET

Communautés francophones du Canada, francophonie canadienne